

# BĂIEȚII DE PE STRADA „PAL” CLUBUL DE CHIT (T1)

S3  
 T1  
 D2  
 L1 P3

## Focus asupra:

- Abilități grafomotorii (D2)



**Sarcina 1: Imaginați-vă că fondați un club!  
 Ce înseamnă acest lucru? Ce este important  
 pentru un club? Cum ați alege participanții?  
 Planificați modul său de funcționare, rolurile și  
 simbolurile!**

Elevii discută despre caracteristicile unui club.

**Orice soluție este bună!**

Se poate folosi orice fel de instrument și material!  
 Puteți folosi ideile și lista materialelor din Bazarul  
 de idei, le puteți da unele idei sau pur și simplu  
 lăsați-i să fie creativi.



**Bazarul de idei – câteva idei:**

- Identificarea caracteristicilor unui club
- Scrierea planului de funcționare/ regulamentului
- Planificarea rolurilor organizaționale
- Crearea unei ștampile dintr-un cartof sau gumă de șters
- Crearea steagului și a stemei

**Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!**

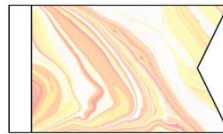
**Domenii de dezvoltare:**

**Focus:**

- Competențe sociale
- Abilități motorii fine
- Creativitate

**Suplimentar:**

- Abilități de viață
- Educație civică
- Dezvoltarea talentelor



**Sarcina 2: Cum sunt reprezentate emoțiile pe  
 fețele noastre? Creați fețe cu emoții diferite!**

Elevii decorează șabloane de figuri cu plastilină,  
 ilustrând diferite emoții. Ei pot să-și creeze singuri  
 plastilina din făină, sare, apă, ulei și colorant.

**Orice soluție este bună!**

Se poate folosi orice fel de instrument și material!  
 Puteți folosi ideile și lista materialelor din Bazarul  
 de idei, le puteți da unele idei sau pur și simplu  
 lăsați-i să fie creativi.



<https://bit.ly/3sGgS6b>

**Bazarul de idei – câteva idei :**

- Crearea unor figuri cu diferite emoții
- Șabloane de figuri
- Rețeta aluatului - plastilină

**Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!**

**Domenii de dezvoltare :**

**Focus:**

- Competențe sociale
- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate

**Suplimentar:**

- Abilități de viață
- Desen, Arts&crafts
- Dezvoltarea talentelor



**Organizarea obiectelor create:**

Lipiți figurile pe perete și rugați copiii să le ordoneze conform  
 unei reguli decise de ei.

Depozitați obiectele într-un dulap, pentru a fi protejate. Atașați  
 o etichetă cu numele grupului!

# BĂIEȚII DE PE STRADA „PAL” CLUBUL DE CHIT (T1)

S3  
T1  
D2  
L2 P3



„Am înțeles că voi, băieți, ați făcut un fel de Club de chit. Ia spuneți-mi acum, cine l-a făcut?”

Liniște. Apoi o voce timidă se aude: „A fost Weisz!”

„Foarte bine. Să continuăm” a spus. „Să presupunem că îmi spuneți mai întâi ce este chitul?”

În replică, Weisz scoase dintr-un buzunar o bilă mare și o așeză pe o masă. O vreme se uită la el, apoi pe un ton foarte jos spuse: „Acesta este chit.”

„Și ce ar putea fi asta?” a întrebat profesorul

„Acesta este un fel de pastă folosită de geamgii pentru a fixa geamurile ferestrelor. Geamigiul fixează geamul cu chit iar noi îl răzuim cu unghiile.”

„Și voi ați răzuit asta împreună?”

„Nu, domnule. Asta este proprietatea clubului.”

Profesorul mirat a făcut ochii mari „Cum așa?”

Weisz a început să devină mai îndrăzneț în timp ce explica: „Acesta, vedeți d-vs, domnule, a fost colectat de către toți membrii iar comitetul executiv m-a desemnat pe mine custode oficial. Înainte de aceasta, Kolnay era responsabil, care era și trezorier. Dar l-a lăsat să se usuce. Nu l-a mestecat niciodată”

„Așa se face?”

„Da, domnule. Altfel se întărește și nu îl mai putem modela. Obişnuiesc să îl mestec în fiecare zi.

„De ce tu?”

„Pentru că în statut scrie că președintele trebuie să mestecă chitul clubului cel puțin o dată pe zi, ca să nu se usuce...” Apoi Weisz a izbucnit în plâns. Printre lacrimi a adăugat: „și eu sunt președintele acum...”

Atmosfera era tensionată. Profesorul a spus cu asprime: „De unde ați adunat atâta chit pentru a forma o bilă așa de mare?”

și mai multă liniște. Profesorul s-a uitat la Kolnay: „Kolnay, de unde îl aveți?”

Kolnay făcu o mărturisire sinceră: „Prima bucată a fost obținută de Wisz. Atunci am organizat clubul. Într-o zi a fost cu tatăl său cu trăsura și atunci a scos chitul de la ferestrele trăsorii. Curând după aceea, fereastra din auditoriu s-a spart și am mers acolo și am așteptat toată după-amiază până a venit geamgiul și l-am urmărit până când a terminat treaba și a plecat. După ce a plecat, am răzuit chitul și l-am luat. Dar nu îl furam pentru mine... Era pentru club... pentru... clu-uub” și el plângea.

„Nu plânge” a zis profesorul Rác. Dar Kolnay a continuat să plângă în hohote. Weisz i-a șoptit: „Oprește-te!” și a izbucnit și el în plâns. Această situație îl mișcă pe profesorul Rác. Pufai din țigară neliniștit.

## Focus asupra:

- Abilități grafomotorii (D2)

## Obiectivele lecției:

- Înțelegerea textului
- Rezolvarea problemelor
- Luarea deciziilor
- Organizarea grupului



## Sugestii

- Discutați despre ce înseamnă chit
- Comparați cerințele Cubului de chit cu cele planificate de elevi în ultima lecție
- Discutați/creați o hartă mentală despre ce înseamnă: apartenența la un club, responsabilitățile, loialitatea
- Descrieți constituirea unei bande
- Demonstrați modul de mestecare (model anatomic, imagine)

## Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Personaj	Caracteristici	Interacțiuni
Profesor Rác	Vorbește	Vorbește cu băieții
Weisz	Mestecă chitul, vorbește, plânge	Vorbesc cu profesorul Rác
Kolnay	Mestecă chitul, vorbește, plânge	Plâng îndemnați unul de altul
Csele	Răzuiește chitul de la ferestre	

## Cum se folosește cartonașul cu personaje:

Fiecare elev își completează propriul cartonaș cu personaje:

- Scrie numele personajului
- Caracteristicile, mișcările, reacțiile, etc.
- Colectează elemente din mediu, obiecte ce trebuie construite
- Se gândește la fazele, instrumentele și materialele necesare construirii robotului


**Elevii pot folosi mai multe bucăți din fiecare parte a cartonașului cu personaje, dacă este necesar!**

Profesorul Rác  
Weisz, Kolnay  
Csele

Vorbește  
Mestecă  
Plânge  
Răzuiește chitul de la fereastră

Bancă  
Chit  
Țigară  
Constituție  
Comori


Principalele  
evenimente din  
poveste  
Împărțirea textului  
în fragmente  
Întocmirea unei liste  
cu materiale  
necesare  
Fișiere media  
necesare



Your name \_\_\_\_\_

Build \_\_\_\_\_


---



Your name \_\_\_\_\_

Be attentive, your robot should be able to: \_\_\_\_\_


---



Your name \_\_\_\_\_

There also should be: \_\_\_\_\_

---



Your name \_\_\_\_\_

Think over: \_\_\_\_\_

# BĂIEȚII DE PE STRADA „PAL” CLUBUL DE CHIT (T1)

S3  
T1  
D2  
L3-4  
P4



## Materiale necesare:

- Cuburi ArTeC (un set de min. 112 piese) și un set de piese roboți ArTeC (cel puțin 18 pentru P3 2): 1 sau 2 plăci de bază Studuino, 2 servomotoare, 1 LED, 1 buzzer, 1 senzor de sunet, 1 fotorelector IR
- modelul anatomic sau o imagine cu reprezentare gurii
- Hartă mintală sau Proiect de diagramă, povestea
- Cartonașe cu personaje și Șabloane de cartonașe cu sarcini – roboți

## Cum se completează cartonașele de sarcini - roboți?

- Alegeți „acțiunea” robotului și complexitatea programului în conformitate cu cartonașul personajului, obiectivul de dezvoltare și nivelul de programare potrivit abilităților copilului.
- Pot fi completate mai multe cartonașe de sarcini – roboți dacă este necesar (pentru clarificări sau diferențieri).

## Focus asupra:

- Abilități grafomotorii (D2)
- **Obiectivele lecției:**
- Abilități motorii fine
- Rezolvarea problemelor
- Luarea deciziilor
- Imagine corporală
- Exprimarea emoțiilor

## Sugestii

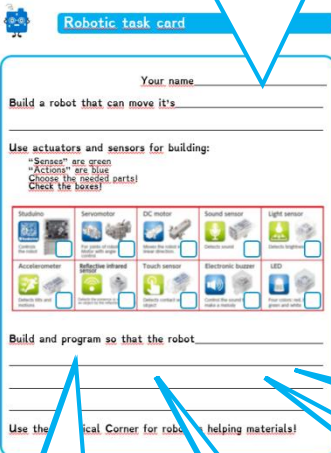
### Mestecarea

- Discutați despre mișcările realizate de către oameni
- Faceți câteva mișcări de mestecat împreună cu elevii, astfel încât aceștia să perceapă fazele propriilor mișcări
- Arătați copiilor modele anatomice mobile
- Construiți o figură simplă din cuburi ArTeC, cu gura mobilă

### Plânsul

- Discutați despre expresia feței atunci când plângem
- Discutați despre cum pot fi reprezentate lacrimile la roboți

Gură  
Strigăt



**Robotic task card**

Your name \_\_\_\_\_

Build a robot that can move it's \_\_\_\_\_

Use actuators and sensors for building:  
"Senses" are green  
"Actions" are blue  
Choose the needed parts!  
(Check the boxes)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Build and program so that the robot \_\_\_\_\_

Use the \_\_\_\_\_ical Corner for robot \_\_\_\_\_ helping materials!

## Subiecte conexe în Colțul tehnic:

- Programarea servomotorului
  - Deschiderea/închiderea gurii la un unghi dat (3.a)
  - Repetarea mișcărilor gurii de un anumit nr. de ori (3.b)
- Testarea și programarea fotoflectorului IR (7.a, 7.c, 7.e)
  - Folosirea fotoflectorului IR pentru detectarea unui obiect (7.d, 7.e)
- Testarea și programarea senzorului de sunet (9.a)
  - Activarea robotului cu ajutorul sunetului (9.b)
- Utilizarea LED-ului (5.a)
  - Clipirea (5.b)
- Utilizarea Buzzer-ului (6.a)

Mestecă chit  
închizând și  
deschizând gura

PROG1

Mestecă automat  
și plânge în timp ce  
mestecă

PROG2

Mestecă chit și plânge  
(lacrimi și sunete). Începe să  
mestecă atunci când chitul  
este pus în gură

SAU  
Un băiat plânge iar altul  
începe să mestecă și să  
plângă când aude plânsete

PROG3

Începe să mestecă și  
să plângă (lacrimi și  
sunete) când i se  
pune chitul în gură.  
Se oprește din  
mestecat și plâns  
când i se scoate chitul  
din gură.

PROG4

# BĂIEȚII DE PE STRADA „PAL” CLUBUL DE CHIT (T1)

S3  
T1  
D2  
L3-4  
P5

## Idei pentru roboți - diferite niveluri de programare

Mestecă chit închizând  
și deschizând gura

PROG1

Mestecă automat și  
plânge în timp ce mestecă

PROG2

Mestecă chit și plânge  
(lacrimi și sunete). Începe  
să mestecă atunci când  
chitul este pus în gură  
SAU  
Un băiat plânge iar altul  
începe să mestecă și să  
plângă când aude plânsete

PROG3

Începe să mestecă și să  
plângă (lacrimi și  
sunete) când i se pune  
chitul în gură. Se  
oprește din mestecat și  
plâns când i se scoate  
chitul din gură

PROG4



## Mestecă chitul și plânge

### P1 Construiești un cap cu gura mobilă

Cum se construiește:

- Se poate realiza cu ajutorul părților mobile, fără mișcări automate

### P2 Construiești un personaj care mestecă și plânge

- Folosești servomotorul pentru mișcările programate!
- Mestecarea se reprezintă prin închiderea și deschiderea gurii cu ajutorul servomotorului
- Plânsul se reprezintă prin clipirea unui LED
- Aceste acțiuni se realizează continuu, de la activarea robotului până la dezactivarea acestuia

### P3 Construiești un personaj care mestecă și plânge activat de un senzor

- Folosești servomotorul pentru mișcările programate!
- Mestecarea se reprezintă prin închiderea și deschiderea gurii cu ajutorul servomotorului
- Plânsul se reprezintă prin clipirea unui LED și cu ajutorul unui buzzer - sunet
- Robotul începe să mestecă și să plângă după ce un cub – chit este pus în gură și continuă până este dezactivat
- SAU
- Construiești încă un robot care poate plânge cu ajutorul unui buzzer
- Robotul care mestecă începe să mestecă și să plângă atunci când senzorul său de sunet detectează sunetul celui alt robot

### P4 Construiești un personaj care mestecă și plânge atunci când are un cub în gură

- Un senzor (fotorelector IR) poate detecta dacă un cub este introdus, apoi scos din gura robotului
- Mestecarea este reprezentată prin mișcări sincronizate realizate de 2 servomotoare
- Plânsul este reprezentat cu ajutorul unui LED care clipește și cu ajutorul unui buzzer

